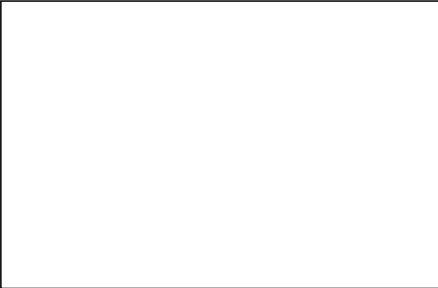


Nezumi rasdecroc {1}{B}



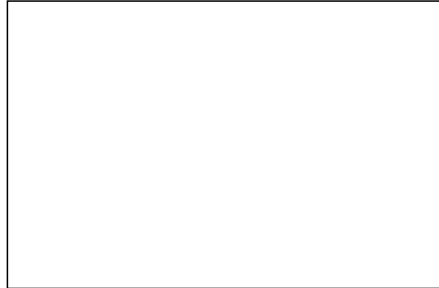
Créature : rat et gremlin **R**

{1}{B}, {T} : Un adversaire ciblé se défait d'une carte.
Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main,
inversez le Nezumi rasdecroc.

Perce-moustaches l'odieux
Créature légendaire : rat et shaman
3/3
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur
perd 1 point de vie pour chaque carte au-dessous de **trois**
qu'il a dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezumi rasdecroc {1}{B}




Créature : rat et gremlin **R**

{1}{B}, {T} : Un adversaire ciblé se défait d'une carte.
Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main,
inversez le Nezumi rasdecroc.

Perce-moustaches l'odieux
Créature légendaire : rat et shaman
3/3
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur
perd 1 point de vie pour chaque carte au-dessous de **trois**
qu'il a dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezumi rasdecroc {1}{B}




Créature : rat et gremlin **R**

{1}{B}, {T} : Un adversaire ciblé se défait d'une carte.
Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main,
inversez le Nezumi rasdecroc.

Perce-moustaches l'odieux
Créature légendaire : rat et shaman
3/3
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur
perd 1 point de vie pour chaque carte au-dessous de **trois**
qu'il a dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezumi rasdecroc {1}{B}



Créature : rat et gremlin **R**

{1}{B}, {T} : Un adversaire ciblé se défait d'une carte.
Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main,
inversez le Nezumi rasdecroc.

Perce-moustaches l'odieux
Créature légendaire : rat et shaman
3/3
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur
perd 1 point de vie pour chaque carte au-dessous de **trois**
qu'il a dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard de Liliana {2}{B}{B}

Créature : zombie R

Contact mortel

À chaque fois que le Pillard de Liliana inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard de Liliana {2}{B}{B}

Créature : zombie R

Contact mortel

À chaque fois que le Pillard de Liliana inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

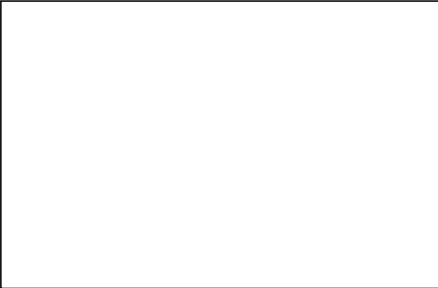
Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre **R**


Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défait d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit {B}{B}




Rituel **C**

Un joueur ciblé se défait de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défait d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre **R**

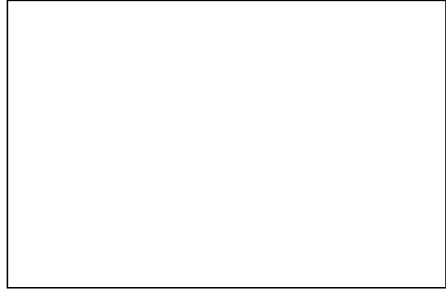
Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défait d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit {B}{B}



Rituel **C**

Un joueur ciblé se défait de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défait d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie

Terrain : île et marais

R

{{T}} : Ajoutez {U} ou {B}.

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie

Terrain : île et marais

R

{{T}} : Ajoutez {U} ou {B}.

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

R

{(T)} : Ajoutez {U} ou {B}.

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

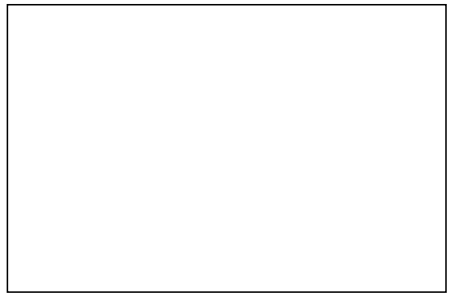
R

{(T)} : Ajoutez {U} ou {B}.

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

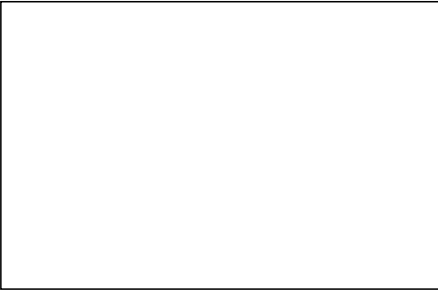


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

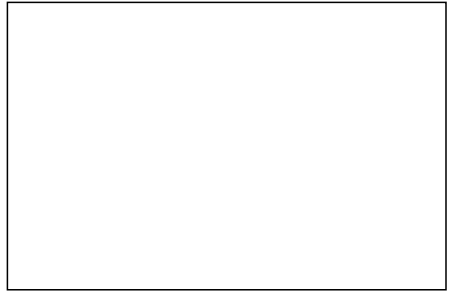


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

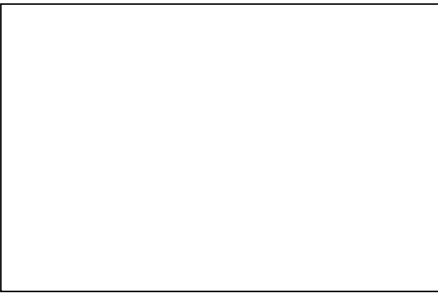
R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}



Artefact

P

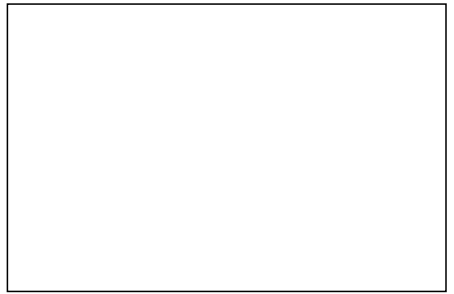
Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}



Artefact

P

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}



Artefact

P

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}



Artefact

P

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact


U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Boomerang {U}{U}



Éphémère C
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

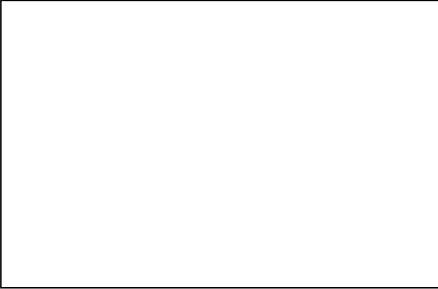
Boomerang {U}{U}



Éphémère C
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

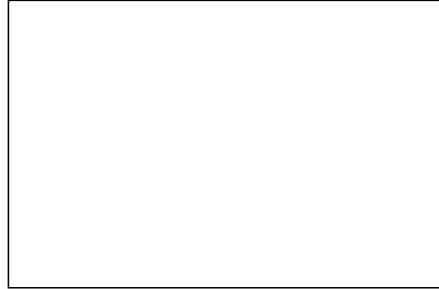
Boomerang {U}{U}



Éphémère C
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang {U}{U}



Éphémère C
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}




Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}




Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}




Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}




Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}



Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion dévoyée

{2}{B}



Enchantement

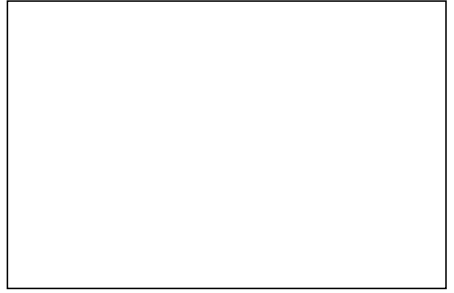
R

À chaque fois qu'un permanent est renvoyé dans la main d'un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion dévoyée

{2}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un permanent est renvoyé dans la main d'un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion dévoyée

{2}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un permanent est renvoyé dans la main d'un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion dévoyée

{2}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un permanent est renvoyé dans la main d'un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}


Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupeur {2}{B}




Rituel P

Un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard, et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupeur {2}{B}

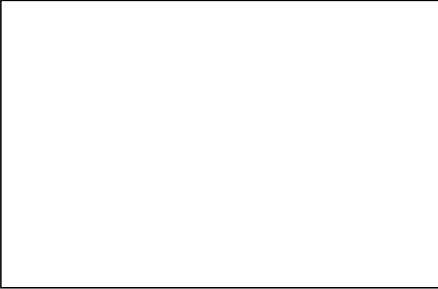


Rituel P

Un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard, et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupeur {2}{B}

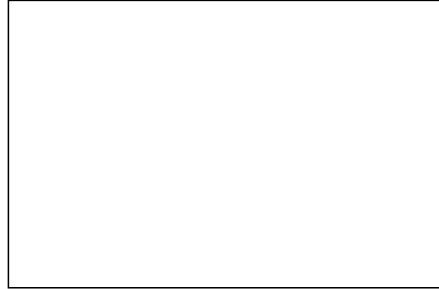


Rituel P

Un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard, et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupeur {2}{B}



Rituel P

Un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard, et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast